

Club Nintendo®

SPECIAL NOEL



SAUVER LE MONDE

MEGA MAN
EN ACTION!



REVUES SPECIALES NOEL

UNE REVUE
COMPLÈTE SUR
LIFE FORCE,
WIZARDS AND WARRIORS
ET ROBOWARRIOR



LES ASTUCES DE NOEL

DES MEGA TRUCS
POUR DES MEGA
JEUX!



COUP D'OEIL FURTIF!

QUATRE NOUVEAUX
JEUX EXCITANTS POUR
1990



State-of-the-Art High Resolution Graphics

MEGA MAN™

Licensed by Nintendo for Play on the Nintendo Entertainment System®

GAME PAK BY CAPCOM™

One Megabit Memory

CAPCOM™

This seal is your assurance that Nintendo has evaluated and approved the quality of this product.

REV-A

Nintendo®



vous souhaite un
Joyeux Noël
et vous présente ses
meilleurs voeux
pour cette
Nouvelle Année



Faites Votre Seléction! ✓

Vous trouverez ci dessous la liste des jeux actuellement disponibles pour le SYSTEME NINTENDO.

SERIES AVENTURES

- The Goonies II™
- Kid Icarus™
- The Legend of Zelda™
- Mega Man™
- Metroid™
- Super Mario Bros.™
- Super Mario Bros. 2™
- Robo Warrior™

SERIES SPORT

- Golf
- Ice Hockey™
- Mike Tyson's Punch-Out!!™
- Pro Wrestling™
- Rad Racer™
- R.C. Pro-Am™
- Slalom®
- Soccer
- Tennis
- Volleyball

SERIES D'ACTION

- Balloon Fight™
- Clu Clu Land™
- Ice Climber™
- Kung Fu™
- Pinball™

SERIES PISTOLETS

- Duck Hunt™
- Gumshoe®
- Hogan's Alley™
- Wild Gunman™

SERIES PROGRAMMABLES

- Excitebike™
- Mach Rider™
- Wrecking Crew™

SERIES CLASSIQUES ARCADE

- Alpha Mission™
- Castlevania™
- Donkey Kong™
- Donkey Kong 3™
- Galaga™
- Gradius™
- Ikari Warriors™
- Popeye™
- Top Gun™
- Gunsmoke™
- Rush 'N Attack™
- Section Z™
- Trojan™
- Xevious™

SERIES ROBOT

- Gyromite™
- Stack-up™

A VENIR

Tiger Heli™	Decembre
Wizards & Warriors™	Decembre
Wrestlemania™	Decembre
Cobra Triangle™	Janvier
Life Force™	Janvier
Track & Field II™	Janvier
Double Dribble™	Février
Metal Gear™	Février
To the Earth™ (Serie Pistolets)	Février
Rygar (Serie Arcade)	Mars
Solomon's Key (Serie Arcade)	Mars

Club Nintendo®
BP 14
95311 CERGY PONTOISE CEDEX
FRANCE



LA LETTRE DE SUPER MARIO

J'ai eu un boulot monstre ces temps-ci et une telle quantité de nouveaux jeux ont atterri sur mon bureau qu'il a été bien difficile de faire un tri pour vous choisir les meilleurs. Malgré tout, Luigi et moi sommes parvenus à sélectionner une sacrée brochette de jeux à sortir sous peu pour compléter la gamme de cartouches de jeux actuellement disponibles.

Pour cette sélection, nous avons dû tenir compte d'un grand nombre d'éléments avant d'attribuer le "label officiel de qualité Nintendo". Ce label témoigne de notre approbation sur la qualité du jeu. Tous les jeux qui n'ont pas ce label n'ont pas répondu aux critères sévères de qualité fixés par Nintendo.

Le label officiel de qualité Nintendo vient juste d'être attribué à un certain nombre de jeux, ce qui signifie qu'ils ne vont pas tarder à sortir. Il s'agit de **"Cobra Triangle"** et **"To The Earth"** (série Pistolet) de Nintendo, de **"Metal Gear"**, **"Life Force"** et **"Double Dribble"** de Konami, et de **"Wizards and Warriors"** et **"Tiger-Heli"** de Acclaim. La plupart de ces jeux sont présentés dans ce numéro. Un vrai cadeau de Noël, en somme !

Mon frère, Luigi, a cru remarquer que certains membres du club persistaient à acheter leurs jeux à l'étranger. Ils découvrent ensuite que leurs cassettes ne marchent pas sur leur console. C'est tout à fait normal puisqu'il existe différents systèmes de télévision - par exemple, le système français s'appelle **SECAM**, le système américain **NTSC** et le système britannique **PAL**. Sur chacun de ces systèmes, les sorties audio et vidéo ont des fréquences spécifiques, donc cela coûte très cher d'adapter chaque jeux aux différents système de télévision. Et, de plus, cela n'est faisable que si le jeu existe *DEJA* dans votre pays. Il est donc plus intéressant d'acheter tous vos jeux dans votre pays, cela vous reviendra moins cher et surtout vous évitera beaucoup de déceptions.

Enfin, toute l'équipe du Club Nintendo, y compris Luigi et moi, vous souhaitons un Joyeux Noël, et une Bonne Année. Qu'elle vous apporte tout plein de merveilleux jeux Nintendo!

Sommaire

Président : Super Mario
Editeur : Mark Smith
Photographies : Dennis Hemmings
Art : Catalyst Publishing Nintendo Co. Ltd.
Bureau d'Edition : Club Nintendo B. P. 14 95311 Cergy-Pontoise Cedex France
Imprimerie : Catalyst Publishing Angleterre
Téléphone (Fr) : 16 (1) 34 64 77 55

CLUB NINTENDO NEWS

• EXCUSIVE • EXCLUSIVE• EXCLUSIVE• EXCLUSIVE• EXCLUSIVE• EXCLUSIVE• EXCLUSIVE• EXCLUSIVE •

LE SAVANT DIABOLIQUE PROJETTE DE CONQUÉRIR LE MONDE !!!

Le Docteur Wily, savant diabolique, co-créateur de Mega Man et de six autres humanoïdes aux pouvoirs surnaturels, a en tête de se rendre maître du monde et de toutes ses ressources. Embusqué dans Monsteropolis, Wily a reprogrammé six humanoïdes pour exécuter ses ordres, et il projette maintenant de les utiliser pour détruire tout obstacle qui pourrait surgir entre lui et son ambition de conquête du monde. Cependant, Mega Man, qui a résisté à cette diabolique reprogrammation, se dirige sur Monsteropolis avec pour ferme intention d'éliminer cette menace qui pèse sur le monde.



Dr Wily.

Dr Wily et sa clique

L'esprit brillant mais malfaisant du Dr Wily a reprogrammé les six super-humanoïdes suivants pour l'assister dans sa tentative de conquête du monde.

Bombman

Ce monstre n'est pas si dur à battre à partir du moment où Mega Man détient la force de feu, bien qu'il doive rester agile s'il veut éviter les bombes



puissantes de son adversaire. Mais, avant de combattre Bombman, il doit éviter les différents pièges et personnages ennemis qui protègent la création du Dr Wily.

Elecman



L'action commence vraiment à chauffer au niveau électrifié Elecman. Vous vous trouvez face à des Gardiens armés de piques et d'une foule d'autres dangers mécaniques. Vous devez en plus minuter avec précision vos sauts par-dessus les marches instables et les blocs désintégrants.

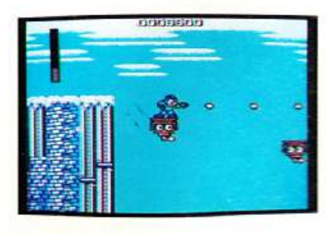


Elecman est l'un des super-humanoïdes les plus puissants, avec une décharge électrique de très forte puissance. Mais, si vous avez réussi à vaincre Cutman avant cet affrontement, vous ne devriez pas avoir trop de difficultés à lui régler son compte avec les lames.

Iceman



De nouveaux obstacles et quelques sauts périlleux vous attendent au niveau Iceman, auxquels viennent s'ajouter des pingouins meurtriers et des étriers volants qui peuvent s'avérer aussi dangereux que Iceman lui-même ! Mega Man va avoir grand besoin du rayon électrique et le rayon Magnétique lui rendra quelques grands services (comme vous allez vous en rendre compte par vous-même) !



Iceman a la capacité de lancer des rayons de glace aux effets dévastateurs. Là encore, le rayon électrique est d'un grand secours.

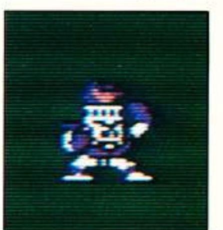
Gutsman

On pourrait croire que tout ce que Gutsman a pour lui, c'est un simple problème de poids. Mais, je vous prie de croire que c'est un dur à cuire ! Pour l'atteindre, Mega Man doit tout d'abord réussir à traverser des plates-formes mobiles puis venir à bout de Picket Man, deux tâches qui sont loin d'être faciles ! Le meilleur moyen consiste à étouffer la bougie de Gutsman à coups de bombes, mais Mega Man doit faire attention aux gros rochers qui sont lancés dans sa direction.



Fireman

Enfoui au plus profond de Monsteropolis se trouve le niveau Fireman, où seuls les héros les plus vaillants parviennent à survivre. Le feu jaillit des puits volcaniques situés sous les plates-formes, et Mega Man risque de passer un sale quart d'heure avant d'atteindre Fireman, sans parler de l'affrontement proprement dit !



Le niveau Cutman est le plus facile à vaincre, quoiqu'il comporte quelques obstacles périlleux. A ce niveau, vous devez affronter des monstres-robots tels que les Obus Volants à tir multi-directionnel et la Batterie de Pieuvres à peau dure. Vous devez éviter à tout prix les lances, sinon vous serez instantanément éliminé.



Cutman



Cutman n'est pas dur à battre : une quantité suffisante de balles et de bonnes esquives feront l'affaire. Faîtes attention cependant à ses lames, elles sont vraiment acérées !!

MEGA MAN



le dernier des Super Héros !!!

"Mega Man" est un héros unique en son genre. Ses propres pouvoirs comprennent une super-endurance, un super-saut qu'il peut contrôler même en l'air, ainsi qu'un puissant pistolet. En principe, cela suffit pour détruire les obstacles qui le séparent des super-humanoïdes. Mais certains d'entre eux requièrent des réflexes exceptionnels et un parfait minutage, comme par exemple les blocs désintégrants ou les plates-formes mobiles, alors que d'autres demandent à peine plus qu'un bon coup de gâchette. De toutes façons Mega Man est capable de relever le défi.





La quatrième force de Mega Man, de loin la plus impressionnante, lui permet de récupérer le pouvoir des super-ennemis détruits. Par exemple, lorsque Mega Man bat Cutman, il peut hériter de son pouvoir de lancer des lames, alors que le pouvoir d'Iceman lui permet de geler les obstacles et les adversaires.

Après avoir vaincu certains ennemis, vous pourrez trouver des cosses énergétiques qui vous permettront soit de récupérer votre énergie, soit de faire le plein de l'une de vos forces. Utilisez-les à bon escient !

Au secours de la planète

Etre un super-héros n'est pas si facile qu'on pourrait le croire. La route est longue pour arriver à éliminer la menace de domination du Dr Wily sur le monde. Mais si quelqu'un peut le faire, c'est bien Mega Man !



ZED - Sauveur de l'univers ?!

En l'an 2395, une planète artificielle est conçue et construite pour soulager la Terre de ses problèmes de surpopulation et de pollution. Avec la construction de cette planète, appelée "Altile", les nations de la Terre s'unissent, et toute pulsion guerrière disparaît. En conséquence de quoi les RoboWarriors qui étaient chargés de défendre la Terre sont désactivés, et les deux planètes cohabitent en parfaite harmonie.

Mais, en l'an 2036 A.A. (Après Altile), une race ennemie hostile, l'Empire Xanthos, attaque Altile et transfère les terres verdoyantes où il faisait bon vivre dans une zone aride à l'abandon. Elles sont alors utilisées pour leurs fins diaboliques. Le peuple d'Altile se réfugie sous terre, mais, avant de fuir, il envoie un signal de détresse à la Terre réclamant ZED, le RoboWarrior le plus puissant, pour leur venir en aide ...

Les écrans





En atterrissant sur la planète Altile, ZED se rend compte que les choses ont bien changé. Les plantes vertes se sont desséchées, et les animaux et les oiseaux magnifiques ont été remplacés par les créatures hostiles de Xanthos. La mission de ZED consiste à atteindre le poste de contrôle météorologique et à s'en servir pour restaurer à la terre son caractère vivable. Cependant, Xur, le dictateur de Xanthos, s'en sert déjà comme base personnelle, et défiera inexorablement ZED pour un combat à mort !

Deux écrans principaux sont utilisés dans 'RoboWarrior'; le premier est l'écran de jeu où se déroulent toutes les actions, et le second est l'écran inférieur où vous pouvez sélectionner l'un des objets que vous avez ramassés.

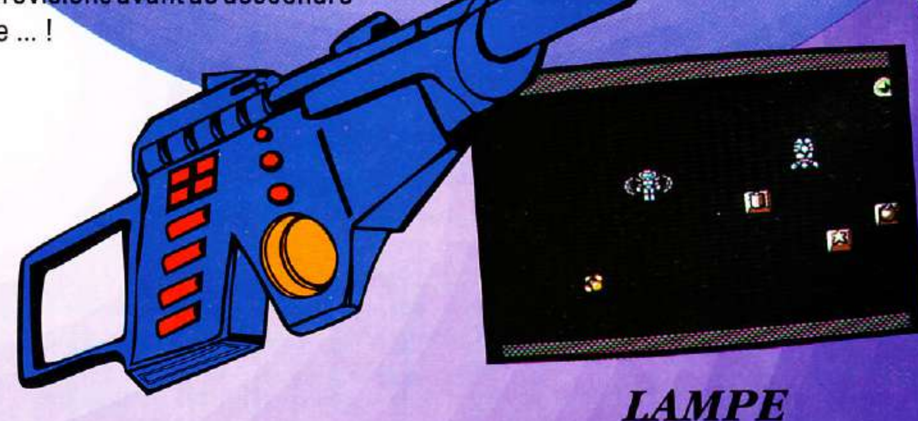
Descente sous terre

Si ZED parvient à trouver les marches qui mènent aux passages souterrains, il a alors la chance de retrouver les objets super-puissants abandonnés par le peuple d'Altile. Mais il y trouvera également un grand nombre de troupes de Xur, qui l'attaqueront dès qu'il sera en vue.

Sous terre, ZED va avoir besoin d'éclairage, autrement dit de bougies ou d'une lampe. Les bougies sont plus facilement accessibles que la lampe, mais bien sûr elles durent moins longtemps et leur lumière est moins intense. En tout cas, ZED doit s'assurer qu'il a assez de provisions avant de descendre sous terre, car, s'il ne retrouve pas la sortie ... !



BOUGIE



LAMPE

Objets

BOUGIE
Utilisée uniquement dans les passages souterrains.



CAPSULE D'ENERGIE
Reconstitue le stock maximum d'énergie de ZED.



HORLOGE
Elle immobilise les ennemis pendant environ dix à vingt secondes.



BOTTES
S'il les porte, ZED se déplace plus rapidement.



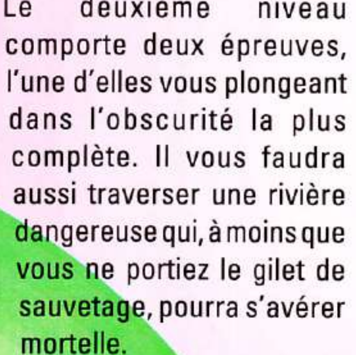
MISSILE
Il détruit tout se qui se trouve sur son chemin.



LE JEU

'RoboWarrior' est composé de huit niveaux, avec des paysages et des ennemis extrêmement variés. A chaque niveau vous devez trouver le chemin qui mène à la sortie, et trouver la clef qui ouvre le passage.

Le premier niveau est encore vert par endroits, bien que souffrances et douleur enplissent l'atmosphère pesante. Votre route est bloquée par quelques arbres et plusieurs murs; vous devez donc trouver les missiles et les bombes qui vous permettront de la dégager. Les ennemis, sous le commandement de Xur, vous attaquent de toutes parts, vous forçant à utiliser à de nombreuses reprises votre puissant pistolet.



Le premier niveau n'est qu'un petit échantillon de l'ampleur du courroux de Xur !

Le deuxième niveau comporte deux épreuves, l'une d'elles vous plongeant dans l'obscurité la plus complète. Il vous faudra aussi traverser une rivière dangereuse qui, à moins que vous ne portiez le gilet de sauvetage, pourra s'avérer mortelle.

Du niveau trois jusqu'à la fin, ZED sera confronté à différents seigneurs de Xanthos, plus forts au fur et à mesure que vous avancez dans le jeu. De plus, chaque niveau à partir du deuxième présente toujours plus d'obstacles et plus d'ennemis que le niveau précédent. C'est véritablement la mission la plus ardue que ZED ait à exécuter de toute sa vie, mais le sort de la population toute entière est entre ses mains. Il va devoir se surpasser !



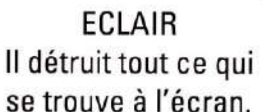
Globula, le plus vulnérable des seigneurs de Xanthos.



Doublez votre stock d'objets en pénétrant dans le Puits de l'Espoir !

Où comptiez-vous aller ?

ECLAIR
Il détruit tout ce qui se trouve à l'écran.





CROIX DE FEU
Elle permet à ZED de tirer en même temps dans quatre directions différentes.



GILET DE SAUVETAGE
Le gilet de sauvetage permet à ZED de flotter sur l'eau pendant environ 20 secondes.



LAMPE
Elle éclaire les passages souterrains, ou les niveaux sombres sur terre.



BOMBE MEGATON
Elle détruit tous les obstacles et ennemis qui se trouvent sur l'écran.





Une légende de magie et de mystère

Dans la contrée d'Elrond, où hommes et créatures mythiques vécurent un jour en pleine harmonie, règne aujourd'hui un grand trouble. Le célèbre sorcier Malkil est tombé sous l'emprise du mal et a enlevé la fille du Roi et d'autres princesses, qu'il retient dans son château d'Ironspire. Pour arrêter la course de ceux qui se dirigent vers son château, il a jeté un sort par lequel les créatures d'Elrond restent sous son emprise. Seulement voilà, un preux chevalier s'avère suffisamment courageux (ou, d'après certains, inconscient) pour pénétrer dans les bois d'Elrond et entamer une quête qui promet d'être dangereuse et difficile. Ce chevalier s'appelle Kuros, guerrier vaillant qui ose s'aventurer là où même les anges ont peur d'aller, et il n'aura de repos tant qu'il n'aura pas délivré la fille du Roi.



Le voyage à travers Elrond



Elrond se compose de bois, de tunnels et de grottes, où bon nombre de monstres sont embusqués et guettent l'arrivée du vaillant chevalier. Chaque niveau, qu'il s'agisse de la sombre forêt, des passages secrets ou des grottes humides, recèle aussi de grands trésors qu'il vous faut ramasser pour achever chaque niveau.

La capacité de Kuros à sauter s'avère très utile, car chaque niveau est composé d'un dédale complexe de plates-formes et portes. Kuros peut également balayer de son épée les créatures menaçantes, et s'accroupir pour éviter les armes qui sont lancées contre lui.

Dès que vous avez perdu vos trois vies, vous êtes autorisé à reprendre à partir du niveau où vous aviez été battu, vos possessions restant intactes. Malgré cela, vous allez devoir faire preuve d'une grande ruse et d'une sacrée habileté pour franchir les nombreux obstacles qui se présentent à vous dans Wizards and Warriors.

Objets et outils

Au cours de son périple, Kuros va inévitablement rencontrer les objets suivants. Certains, comme le bouclier et la plume, pourront rester en sa possession, tandis que d'autres disparaîtront à chaque nouvel objet récupéré.

Potions
Rouge : Invulnérabilité
Bleue : Vitesse supplémentaire
Violette : Saut en hauteur supplémentaire

Bouclier
Constitue une protection contre les ennemis.

Poignard
Le poignard peut être lancé contre les ennemis, et vous revient après utilisation.

Cape
Elle vous cache aux yeux des créatures maléfiques.

Plume
Elle vous permet de ralentir votre chute.

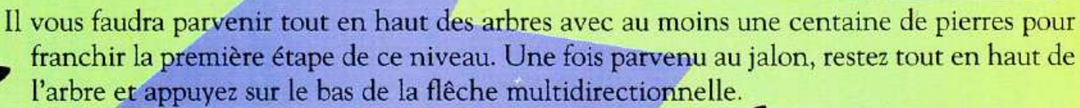
Baguette
Vous permet de projeter des rayons de glace.

Clefs
Il s'agit de trois clefs différentes, qui ouvrent les portes et coffres correspondants.

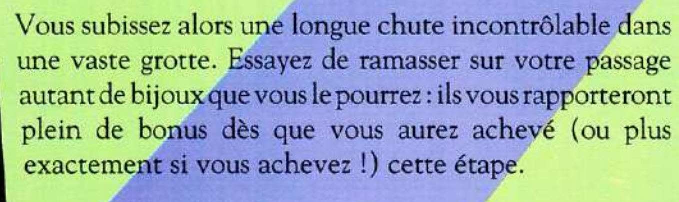
Niveau Un - La forêt



L'aventure débute dans la forêt. De gigantesques arbres entourent Kuros, formant des ombres sombres et menaçantes. Malheureusement, ces ombres contiennent des éléments véritablement malfaisants !! Loups-garous, aigles et chauves-souris composent la plupart des créatures de ce niveau, et peuvent être aisément éliminés soit par l'épée, soit par le poignard.



Il vous faudra parvenir tout en haut des arbres avec au moins une centaine de pierres pour franchir la première étape de ce niveau. Une fois parvenu au jalon, restez tout en haut de l'arbre et appuyez sur le bas de la flèche multidirectionnelle.



Vous subissez alors une longue chute incontrôlable dans une vaste grotte. Essayez de ramasser sur votre passage autant de bijoux que vous le pourrez : ils vous rapporteront plein de bonus dès que vous aurez achevé (ou plus exactement si vous achevez !) cette étape.



L'ultime étape du niveau un (un peu long, n'est-ce-pas?) est la confrontation avec un crâne d'allure lugubre qui jette des éclairs d'énergie contre Kuros. Comme dans le cas de la plupart des monstres les plus féroces, Kuros fera bien d'utiliser le poignard et la baguette!

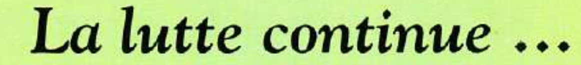
Les cavernes de glace

La quête de Kuros se poursuit dans les cavernes de glace frigorifiantes. Des Monstres-Piliers en Roc se dressent des plates-formes glacées, et, aucun pouvoir magique de Kuros n'étant en mesure de les détruire, le chevalier doit se montrer très attentif à l'endroit où il pose les pieds. Les chauves-souris vont se cacher derrière des ombres noires comme poix, et attaqueront Kuros s'il s'approche de leur repaire. Pour résumer la situation, les cavernes de glace semblent encore plus décourageantes que la terrible forêt, qui se trouve déjà loin derrière notre héros.



Un certain nombre de sauts parfaitement minutés sont nécessaires à ce niveau, pour atteindre les Clefs et les Outils essentiels. Kuros va devoir utiliser judicieusement les différentes potions d'invincibilité, potions qui lui permettront de faire des sauts plus longs.

L'ultime adversaire rencontré dans les cavernes de glace est la Chauve-Souris Vampire qui pousse des cris stridents. Kuros doit tout d'abord éviter les petites chauves-souris qui l'attaquent par en haut avant de combattre le gardien du niveau deux. La baguette et plusieurs manoeuvres rapides l'aideront à parvenir à ses fins.



La lutte continue ...



La princesse attend ... Et le temps est compté. Vous savez désormais de quels actes perfides Malkil est capable, et vous avez également appris les secrets des objets magiques et des forêts profondes. Alors partez sans plus attendre. Aventurez-vous sur les terres du Mal, et rendez la princesse à son père.

Nous sommes certains que ça en vaut la peine.

Zelos, le dévoreur du monde ...

Zelos est un monstre de l'espace; pas un gentil monstre bien docile, mais un monstre malveillant et dévoreur de planète. Et il vient juste de mettre votre galaxie au menu de son prochain souper. Imaginez ! Un Gradius rôti comme plat de résistance et la planète Latis pour faire couler le tout. Evidemment, ce projet n'a pas vraiment plu aux dignitaires de l'univers, qui ont donc envoyé leurs deux meilleurs pilotes pour arrêter la bête.

Contrôle de l'action

Le Vic Viper et, si deux joueurs jouent en même temps, le RoadBritish Space Destroyer, ont été choisis pour pénétrer dans Zelos et lui détruire le coeur et l'âme, ce qui lui coupera l'appétit et mettra fin à sa vie. Il existe six niveaux d'action, composés des villes et des planètes pour lesquelles Zelos a éprouvé par le passé une certaine affection !

Les deux vaisseaux ont des capacités extraordinaires : ils peuvent voyager à grande vitesse avec une manoeuvrabilité étonnante, et sont dotés d'un armement puissant. L'arsenal complet d'armes n'est disponible qu'après avoir récupéré les cosses laissées dans le sillage des ennemis détruits, chaque cosse faisant avancer d'un cran l'arme disponible en bas de l'écran. Dès que l'arme désirée est affichée, il suffit d'appuyer sur A pour la sélectionner.



Les zones de terreur

Il existe six niveaux GIGANTESQUES dans Life Force, chacun d'eux étant consacré à une ville ou à une planète que Zelos avait dévorée auparavant. Voici un petit aperçu des horreurs qui attendent votre vaisseau.



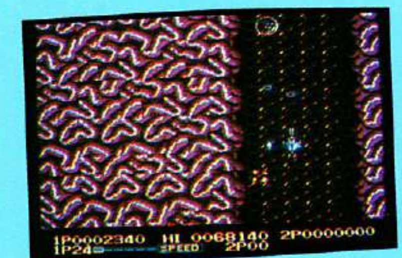
Niveau cellulaire 1

Même le premier niveau présente un certain nombre d'obstacles mortels, dont Death Hands (les mains de la mort), les Sharpcrossers combattant en formation, et les dangereuses piques qui sortent de terre.



Niveau volcanique

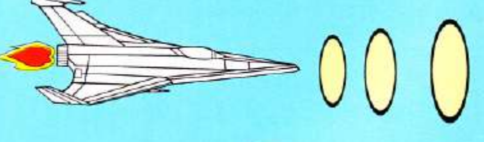
Des volcans en éruption et des astéroïdes indestructibles composent la meilleure (ou la pire) fraction du niveau deux. Et, en plus, Zelos a lancé dans la bataille quelques vaisseaux ennemis et monstres spatiaux pour tenter de vous faucher.



Niveau cellulaire 2

Des cellules internes féroces vous guettent au niveau quatre et, si elles prennent le dessus, vous n'irez certainement pas plus loin.

LASER
N'hésitons pas à le qualifier de redoutable.

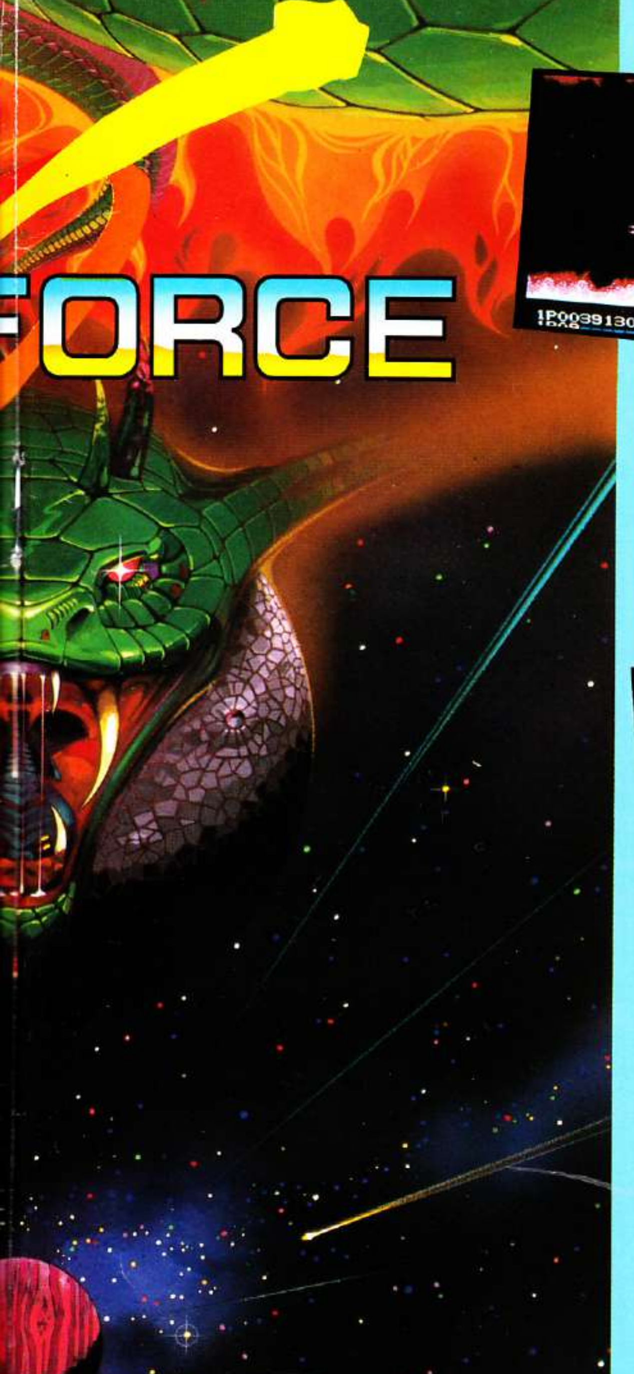




OPTION
Elle vous offre deux attaquants supplémentaires.

MISSILES
Vous permettent de tirer deux missiles destructeurs.





Le niveau de tous les dangers

Le niveau trois vous réserve une sacrée dose d'action, avec des boules de feu, des "rôdeurs" ennemis et un essaim de phenix dirigeant une attaque violente. Et, parmi les centaines de pilotes qui se sont aventurés jusque là, seuls quelques-uns ont réussi à en réchapper sans y laisser une aile.

Niveau du temple

La cité antique de temples de la planète Latis compose le niveau cinq. Attention aux colonnes qui s'écroulent.



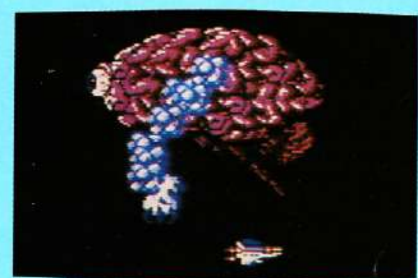
Niveau de la cité mécanique

A ce dernier niveau, le plus dangereux, tous les éléments sont utilisés contre vous. Y compris les sphères roulantes à grande vitesse et les têtes Moai. Très peu passent cette étape; et encore moins parviennent à battre le dernier défi de Zelos !!!

Les gardiens

A la fin de chaque niveau, vous devez passer devant le gardien. Chacun d'eux est différent, et possède ses propres méthodes d'attaque et ses propres points faibles. Dans tous les cas, le laser est indispensable, et le champ de force est d'un grand secours ... Pour le reste, c'est à vous de vous débrouiller.

Voici juste quelques idées fortes pour vaincre les gardiens des niveaux un à trois :



Golem

Ce freluquet poursuit votre vaisseau sur le pourtour de l'écran, agitant ses bras comme un malade. Evitez son contact jusqu'à ce que l'oeil s'entrouvre, puis attaquez l'oeil avec l'un des deux lasers.

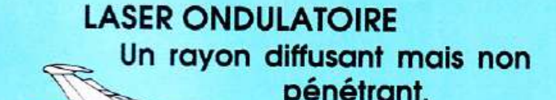
Intruder

Intruder utilise également ses "bras" pour essayer de vous frapper, mais cette fois-ci ce sont quatre bras qui tournoient autour de son corps. Contournez-le à la même vitesse que ses bras, et tirez dans son bouclier dès que vous passez à côté.

Cruiser Tetron

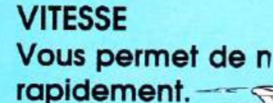
Voilà un personnage intéressant !! Cruiser prend un malin plaisir à griller de petits vaisseaux à coups de boules de feu, mais il se calmera un tantinet si vous dirigez votre laser directement dans sa bouche.

LASER ONDULATOIRE
Un rayon diffusant mais non pénétrant.



CHAMP DE FORCE
Le champ de force vous protège des ennemis qui s'approchent.

VITESSE
Vous permet de n rapidement.



Trucs et Astuces



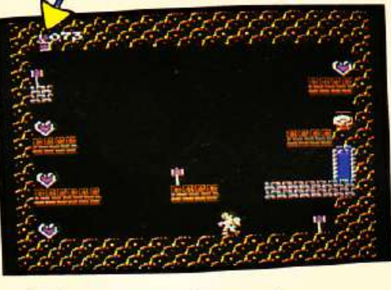
Kid Icarus

Dans les salles au trésor de Kid Icarus, les emplacements du Dieu de la Pauvreté semblent choisis au hasard, bien qu'il existe en fait un ordre logique. Pour trouver son emplacement dans la salle au trésor noire, étudiez attentivement l'illustration ci-dessous, puis cassez les cruches 1, 2 et 8. Reportez-vous ensuite au tableau ci-dessous et, en fonction du nombre de marteaux, vous pourrez trouver la cruche dans laquelle se cache le Reaper. Lorsque vous vous trouvez dans la salle au trésor bleue, brisez les cruches 2, 6 et 7 et reportez-vous au tableau qui se trouve en-dessous de l'illustration bleue.

Après avoir découvert l'emplacement du Dieu de la Pauvreté, laissez-le tranquille jusqu'à ce que vous ayez brisé toutes les autres cruches, puis frappez-le pour obtenir un objet VRAIMENT utile et valable.



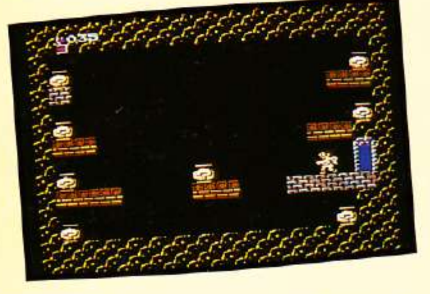
Brisez les cruches de la façon indiquée.



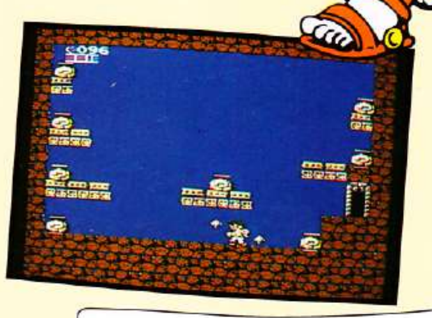
Découvrez l'emplacement du Reaper.



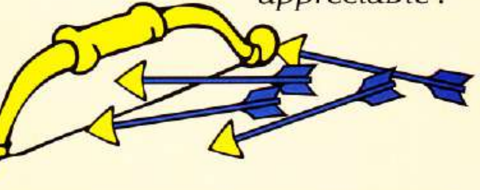
Gagnez un trésor appréciable !



Nombre de Marteaux	L'emplacement du Reaper
3	5
2	7
1	6
0	4



Nombre de Marteaux	L'emplacement du Reaper
3	1
2	5
1	3
0	8



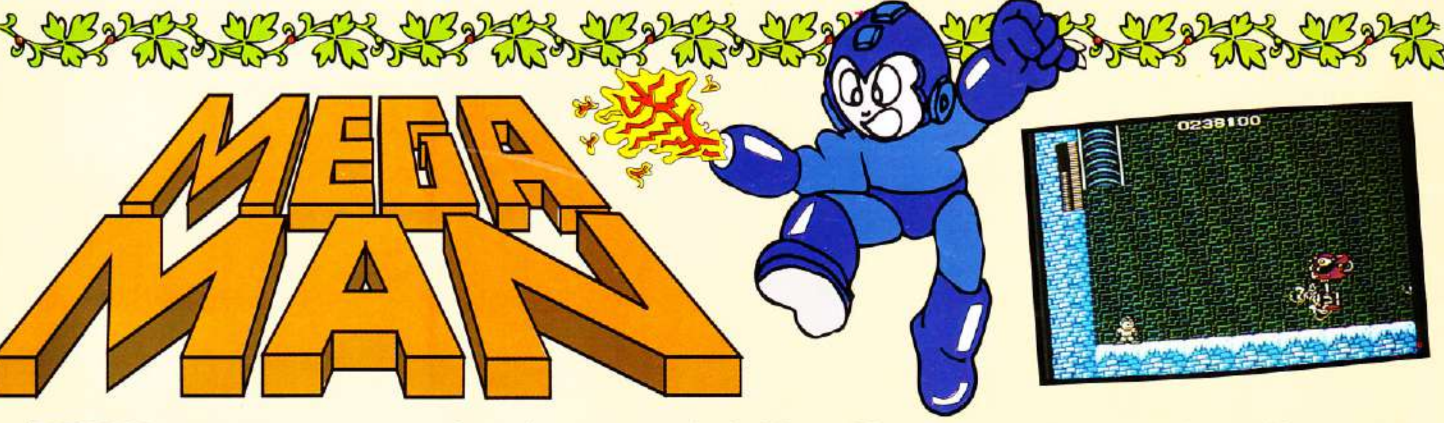
THE LEGEND OF ZELDA™

Il semble que nous recevions un nombre toujours plus important de lettres des lecteurs du Club Nintendo dans lesquelles ils disent avoir des difficultés pour dépasser le niveau sept de la Legend of Zelda. Comme on approche de Noël et que le moment est venu de montrer notre bon coeur, nous vous offrons une solution.

MAP

Un étage au-dessus de la créature Grumble, vous découvrez le plan du niveau sept. Le principe est d'essayer d'atteindre l'écran à l'extrêmité supérieure droite, qui contient un passage secret menant à la tri-force. Pour y parvenir, vous allez avoir besoin de bombes pour dégager la partie obscure du plan à l'écran (futé, non?), puis vous frayer un chemin jusqu'à l'angle de droite.

Après avoir atteint la pièce désirée, vous devez tout d'abord abattre toutes les créatures, puis ... ? A vous de deviner le reste !



Certains ennemis de Mega Man sont vraiment redoutables, et notre super-héros va avoir besoin de toute l'aide possible et imaginable.

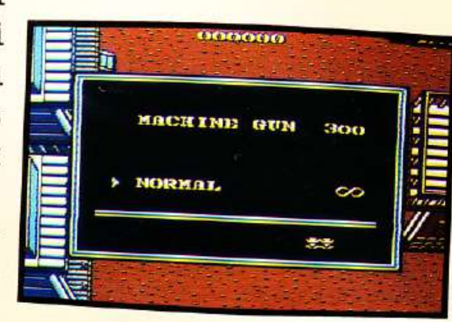
La meilleure méthode consiste à utiliser le rayon Elecman contre les adversaires les plus costauds et, une fois que le rayon a atteint son but, à appuyer sur la touche SELECT (pause) rapidement. Chaque fois que vous relâchez la touche pause, un nouveau coup est enregistré, même s'il s'agit du même tir ! Avec ce truc en tête, il est possible de réaliser dix coups avec un seul tir, ce qui est amplement suffisant pour abattre le plus gros des adversaires ! Cette technique de la pause marche aussi avec les lames, bien que ce ne soit pas aussi efficace.

L'un des moyens pour vaincre le Dr Wily consiste à décider de l'ordre idéal selon lequel on va récupérer les six pouvoirs.

Bien sûr, cela dépend entièrement de votre style de jeu, mais nous avons cru remarquer les phénomènes suivants : les balles sont plus efficaces contre Cutman, Fireman est plus vulnérable à la glace, les lames ont plus d'effet sur Elecman, le feu vient plus vite à bout de Bombman, le rayon électrique détruit Iceman en un temps record (surtout avec la technique mentionnée ci-dessus !!) et les bombes sont dévastatrices contre Gutsman.

WANTED • WANTED • WANTED • WANTED • WANTED • WANTED • WANTED • WANTED • WANTED • WANTED • WANTED • WANTED • WANTED • WANTED • WANTED

Gun.Smoke



Voici un bon petit truc qui vous viendra en aide quand vous serez face aux bandits du Far-West. Dès que l'écran de titre s'affiche, appuyez quatre fois sur la touche "A", quatre fois sur SELECT, deux fois sur RIGHT (droite) puis sur START. Vous aurez alors un nouveau revolver flambant neuf avec trois cents munitions toutes fraîches !

Mike Tyson's PUNCH-OUT!!

Voici un nouveau code pour les fans de Mike Tyson's Punch-Out!! Celui-ci vous permet de combattre dans "Another World Circuit" dans lequel vos adversaires sont encore plus vicieux et encore plus coriaces !



Tapez d'abord :

135 792 4680

Maintenez ensuite la touche SELECT enfoncée, puis appuyez en même temps sur les touches A et B.

GHOSTS'N GOBLINS



'Ghosts and Goblins' vous offre une fonction géniale qui vous permet de passer directement au niveau qui vous intéresse. Dès que l'écran de titre apparaît, maintenez enfoncée la touche RIGHT et appuyez trois fois sur la touche B. Ensuite appuyez sur UP et relâchez, appuyez trois fois sur B, appuyez sur LEFT et relâchez puis appuyez trois fois sur B, appuyez sur DOWN et relâchez puis appuyez encore trois fois sur B. Appuyez enfin sur START et utilisez les touches A et B pour sélectionner le niveau désiré.



Quelques Conseils de nos Lecteurs

Si vous avez découvert des astuces pour les jeux NES, ne les gardez plus pour vous, faîtes-en profiter les autres ! Mettez-les par écrit, en inscrivant votre nom et votre adresse en haut de la lettre (vous allez enfin goûter aux joies de la célébrité !). Envoyez le tout à TRUCS ET ASTUCES, Club Nintendo, B.P. 14, 95311 Cergy-Pontoise Cedex, France.

Boîte aux Lettres

Club Nintendo,
BP 14,
95311 Cergy Pontoise Cedex,
France.



Cher Super Mario

J'ai une console depuis un an dont je suis très fier et huit cassettes superbes. Je vous écris pour vous féliciter pour un jeu en particulier : Super Mario Bros II. Il est génial sur tous les points : graphisme, musique, et fluidité du jeu. Mais ce que je préfère dans ce jeu est le générique de la fin, avec Mario qui dort et qui rêve. Wart est laid à souhait, je n'ai pas pû m'empêcher de sourire lorsque j'ai vu que Wart lancait des bulles ! et le cortège que Subcon menait à Wart!

A quand super Mario III ?

(Nicolas C. - 59 Chemy)

Nous sommes ravis d'apprendre, cher Nicolas, que tu fais partie des super-fans de Mario Bros. Nous tenons également à te féliciter d'être arrivé jusqu'à la fin du jeu.
En ce qui concerne l'arrivée de Mario Bros III, ce n'est par pour tout de suite. Nous espérons qu'il arrivera un jour mais nous ne pouvons pas te garantir la date !
En espérant que tu passeras encore de très bons moments avec Mario Bros et ses copains, nous te souhaitons bon courage pour de nouvelles aventures.

Salut Super Mario

Je me présente: 23 ans, employé de banque et fanatique de Nintendo. J'estime qu'il n'y a pas mieux au niveau diversité des jeux mais surtout dans la reproduction des effets, des gestes, des déplacements sur l'écran.

Bravo!

Bravo également pour le journal. J'attends avec impatience ma carte d'adhérent.

Mais je vous ecris également pour vous proposer une idée: j'aimerai organiser, avec vous, un tournoi sur écran du jeu "Scoccer" avec plusieurs autres adhérents. Je pense qu'il y aurait beaucoup de personnes intéressées. De plus, cela engendrerait de bonnes retombées médiatiques. En effet, il n'y a qu'à regarder le succès européen du football ...

(Stephane R. - 91 Orsay)

Ton idée à priori, cher Stépane, semble interessante, mais encore faut-il qu'elle soit réalisable. Quel style de manifestation envisages-tu d'organiser et comment? Toutes les bonnes idées nous interessent. Si tu veux nous les présenter plus en détail, n'hésites pas á nous appeler au 16 (1) 34 64 77 55 ou à nous les envoyer par courrier !

Bonjour à tous,

Il était un jour de juin 1988, avant que naisse le club Nintendo, le magazine Micro-News publiait ma lettre que je vous laisse découvrir à votre tour :

"Vivement les nouveautés pour cette console qui cache bien son jeu et ses jeux aussi pour l'instant ! Les jeux proposés actuellement datent d'au moins 10 ans ! .... Messieurs de Nintendo, ayez pitiés de nous pauvres consommateurs en mal de cartouches...Où sont les Nemesis, Gauntlet, Zelda, Dragon Quest, etc ..., j'en bave d'avance."

Depuis plus d'un an déjà j'ai attendu ces fabuleuses cartouches, et enfin, mes prières ont été exaucées. Cette année le père Nôel aura dans sa hotte les meilleures cartouches que seul Nintendo peut nous offrir. Alors, trop gatés? ... Non, nous ne le serons jamais assez, encore, encore !!
Amitiés sincères.

(Jean-Pierre C. - Grenoble)

Vos rêves sont devenus réalité et nous en sommes les premiers satisfaits (ou plutôt les deuxièmes). Cela nous fait toujours plaisir de recevoir des lettres comme la votre, car cela nous motive pour crèer de nouveaux jeux et vous en faire profiter le plus rapidement possible. Excusez-nous, tout de même, de devoir parfois vous faire patienter, mais vous le comprendrez facilement, la mise au point d'un jeu ou son introduction sur un nouveau marché nécessite du temps, beaucoup de temps.
Au fait, chez Nintendo, nous connaissons particulièrement bien le Père-Noêl et nous allons lui demander de bien vouloir exaucer tous vos voeux (de bonnes surprises pour Noêl : Xevious, Galaga, Section Z, To the Earth, sans parler d'autres surprises pour janvier ...)
N'oubliez pas que les meilleures façons de vous tenir au courant des nouveautés sont bien sur le journal du club, mais aussi le 3615 Nintendo, ou encore le standard SOS Nintendo au 16 (1) 34 64 77 55.
Amicalement

Salut Super Mario

Tout d'abord, merci pour tous ces jeux dont nous sommes fous mon frère Frédéric 8 ans et moi Franck, 10 ans. Nous adorons votre revue, mais une question! Pourquoi ne pas faire cette revue tous les15 jours au lieu d'une fois par mois? Et nous aimerions savoir s'il serait possible de faire une sorte de "Hit Parade" des cassettes de jeu Nintendo les plus vendues et les plus cotées.
*Par exemple dans notre famille nos parents qui ont 30 et 32 ans sont fous de Zelda. Nous avons eu cette cassette au Noël 88 et au bout d'une semaine (mais Jours et nuits), nos parents sont arrivés à délivrer la princesse Zelda dans la première partie de la cassette. Ils disent qu'aucune autre cassette n'est aussi stimulante, pourtant nous en avons 22 !! Pour Métroid, ils ont mis 2 jours et 2 nuits, mon frère et moi, nous sommes aussi exités à les regarder jouer que si c'étaient nous qui jouions. Ils ne nous dévoilent pas tous les secrets pour nous laisser quelque chose à découvrir lorsque nous jouons. Mon petit frère aime beaucoup **"Popeye"**, **"Mario Bros"**, **"Wrecking Crew"**, moi je préfère **"Castlevania"**, **"Metroid"**, **"Les Goonies"**. Enfin, nous avons des goûts variés dans la famille.... On salue bien toute l'équipe participante à la revue du Club Nintendo.*
Gros bisous, Franck, Frédéric, Anna (maman), Yves (papa)

PS: on aimerait bien que notre lettre soit publiée. Merci

C'est moi Franck qui ait tapé cette lettre à la machine, j'ai mis au moins 2 heures, parce que je trouve que j'écris mal à la main. Encore beaucoup de bisous.

Re PS : mon frère et moi on vous envoie un dessin.

(Famille Basdevant - 77 Villeparisis)

Franck, tu ferais une superbe secrétaire : toutes nos félicitations, il n'y avait aucune faute d'orthographe dans ta lettre ! D'autre part, nous sommes ravis d'avoir pû exaucer votre voeux, vous publier dans le journal du club. Mais comment aurait-on pû faire autrement face à une lettre aussi sympa ! Votre dessin enfin, est superbe, il est d'ailleurs accroché au mur !
Nous sommes très fiers d'avoir pû passionner toute votre famille, désolés par contre de faire passer à vos parents des nuits blanches! D'ores et déjà, on peut vous annoncer qu'avec les nouveautés qui vont sortir, ce ne seront pas les dernières ... Cet engouement prouve bien encore une fois, que les jeux Nintendo s'adressent à tous les âges et à tous les goûts.
Concernant le hit parade, je vous rappelle qu'il existe déjà : c'est ce que nous appelons le Top 5 Nintendo. Vous pouvez y jouer grâce au 3615 Nintendo, ou en nous envoyant le classement des cinq cassettes que vous préférez. Si vous nous faites parvenir le bon classement, vous pourrez peut-être être tiré au sort, et gagner ainsi un superbe lot ! Pour finir, je vous annonce, avec une certaine tristesse, que le journal du club Nintendo ne parait que tous les deux mois, en espèrant que vous pourrez patienter jusque là. Amicalement!!!

WRESTLEMANIA

Sous les acclamations de la foule en délire et sous le feu des projecteurs, vous faîtes votre entrée. Dans le coin opposé se tient la silhouette terrifiante de Hulk Hogan, votre rival de toujours, détenteur du titre de Champion du Monde. Battez-le et ce titre sera à vous. Si par contre vous perdez, vous ne serez qu'une victime de plus à accrocher à son impressionnant tableau de chasse.

"Wrestlemania" est la simulation exacte par Acclaim du monde excentrique du catch américain. Après avoir sélectionné l'un des six joueurs, la lutte s'engage. Chaque lutteur est doté de ses propres attaques et déplacements personnels, tout un éventail dont il doit faire bon usage pour mettre son adversaire au tapis et l'immobiliser. Parmi les prises possibles on trouve l'écrasement du bras en volée (Randy "Macho Man" Savage, Honky Tonk Man), la crevaison des yeux (Ted DiBase), la projection du corps (Hulk Hogan, entre autres), et même la roue (Bam Bam Bigelow).



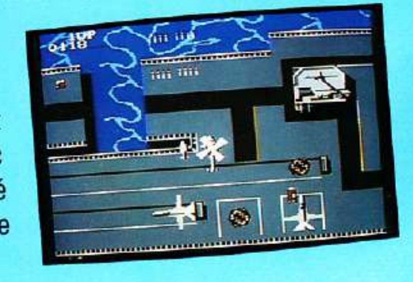
Dès que vous frappez votre adversaire (ou inversement, dès qu'il vous frappe), celui-ci perd de l'énergie. Quand cette énergie est épuisée, le moment est venu de l'immobiliser au sol. Pour récupérer de l'énergie, vous devez attraper le symbole énergétique correspondant à votre lutteur dès qu'il passe au-dessus du ring.

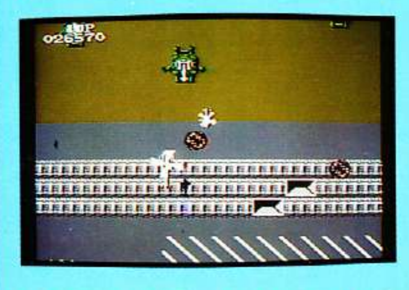
Avec "Wrestlemania", vous pouvez jouer à six en un tournoi, ou bien jouer contre l'ordinateur (s'il y a moins de six joueurs, alors l'ordinateur endosse le rôle des catcheurs manquants). Plus il y a de joueurs, plus l'ambiance est chaude, mais, même en jouant tout seul, le jeu ne manque pas de charme ! Un vrai régal pour les mordus du catch !!

TIGER-HELI

Armé du jetcopter silencieux le plus sophistiqué, vous êtes sur le point de pénétrer sur la base militaire principale d'une nation ennemie.

Sur cette base, l'ennemi projette de prendre possession du monde, au prix du massacre de milliers de personnes innocentes. Ils sont en train de rassembler tous leurs bâtiments de guerre et leurs avions pour lancer leur attaque et il est clair que rien ni personne ne pourra leur faire changer d'avis. Vous avez donc pour mission de vous infiltrer dans leur base avec l'hélicoptère le plus sophistiqué de notre époque, Tiger-Heli, et d'éliminer tout ce que vous rencontrez sur votre chemin.





Tout au long de votre mission, vous allez vous heurter à des chars, à des bâtiments de guerre, à des avions armés et à des tourelles qui doivent être abattus à vue. Votre puissance de tir est illimitée, et vous pouvez également transporter deux bombes qui, dès vous les lâchez, détruisent tout ce qui se trouve au sol en dessous de vous.

Sur la route qui vous mène à la base des terroristes, vous allez rencontrer des blocs de bonus ainsi que des croix de couleurs différentes. Il suffit d'abattre dix blocs de bonus pour obtenir une vie supplémentaire, et d'abattre les croix pour obtenir soit un helicoptère de renfort qui tire devant et sur les côtés, soit une bombe, selon la couleur de la croix.











"Galaga" est le dernier-né de Bandaï; il apporte à votre NES toutes les joies du jeu d'arcades initial.

Le principe est simple, mais vous verrez que le jeu est irrésistible. Vous êtes confronté à un certain nombre d'ennemis, que vous devez abattre pour passer chaque niveau. Certains attaquent en formation, d'autres attaquent individuellement, mais dans les deux cas, vous devez les exterminer avant qu'ils n'aient la moindre chance de tirer sur vous.



Votre avion ne peut se déplacer que vers la gauche et vers la droite, et vous êtes limité au tir simple. Mais si vous vous laissez prendre dans un rayon tracteur tiré par Galaga (perdant ainsi une vie), puis récupérez votre avion en détruisant Galaga en plein vol, vous bénéficierez alors d'un pouvoir de double tir.



Tous les trois niveaux, vous pouvez entrer dans un "niveau test". Neuf vagues d'ennemis déferlent sur vous, et si vous réussissez à les abattre un par un jusqu'au dernier, vous recevrez alors un joli magot de 10 000 points.



LES MEILLEURS SCORES

CASTLEVANIA

Paulo Da Silva	France	999,910
Jose Fernandez	France	1,042,900

GHOST 'N GOBLINS

Ken Phillips	UK	4,625,900

GRADIUS

Paul Stokes	UK	2,021,600

KID ICARUS

David Vanney	France	4,025,400
Atham Mohammed	France	3,604,908

LEGEND OF ZELDA

Jim Wilson	UK	Completed in 18 lives

MARIO BROS.

D. V. Beelen	Holland	1,967,300

PINBALL

Chris Hsu	France	105,885

PUNCH OUT!

Gary West	UK	Beat Tyson

R. C. PRO-AM

Mat Crowe	UK	412,863
H. Pieters	Holland	155.134

RUSH 'N ATTACK

Roy David	France	1,345,400
Fabian Blondieau	Belguim	1,018,100

TOP GUN

John Scott	UK	160,900

Ça y est, vous l'avez. Reconnaissez que vous pouvez les battre, n'est-ce pas ? Alors envoyez-nous vos scores avec vos nom, addresse, âge et photo à: LES MEILLEURS SCORES, Club Nintendo, B.P. 14, 95311 Cergy-Pontoise Cedex, France.

Coup d'oeil Furtif

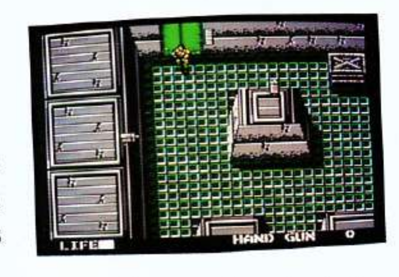
Un petit coup d'oeil sur quelques jeux prochainement disponibles...

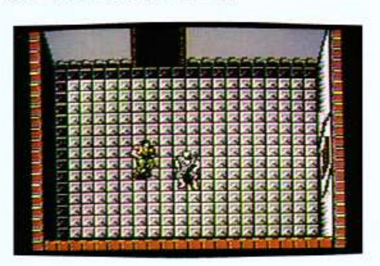
METAL GEAR

Vous êtes-vous jamais demandé l'impression que ça fait d'être un agent secret à haute technologie ? Voici l'occasion de le découvrir!! Avec 'Metal Gear', prochaine production de Konami, vous devez frapper au coeur même d'une forteresse habitée par les terroristes, "Outer Heaven", et éviter qu'ils n'utilisent leur Super Arme Ultra-Sophistiquée, capable de détruire le monde.



En faisant appel à toute votre ruse et à toute votre adresse, vous devez vous infiltrer dans Outer Heaven et traverser des forêts et des bâtiments pour atteindre l'arme redoutable. Les agents précédents qui ont essayé de battre les terroristes et ont échoué sont retenus en otage et détiennent des informations capitales sur Outer Heaven.

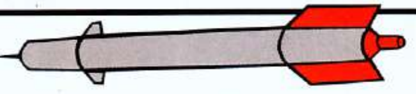




Avec 'Metal Gear', vous allez vous heurter à des soldats en arme, que vous devrez éliminer rapidement et sans bruit. Des chars et des super soldats entravent également votre progression, tout comme de nombreux pièges et puits. Apprenez à passer chacun de ces obstacles avant de les attaquer de front, sinon votre route risque fort de s'arrêter là !

'Metal Gear' est la version contemporaine de la 'Legend of Zelda'. Elle vous procurera des heures et des heures d'évasion. Ne manquez pas son étude complète dans le prochain numéro.

Armement



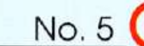
Disposées stratégiquement autour du complexe de Outer Heaven se trouvent plusieurs armes puissantes. Revolvers, pistolets automatiques, lance-grenade et lance-roquette, explosifs, mines et même un missile contrôlé à distance attendent simplement que vous les utilisiez. Il y a même un silencieux pour conserver à votre mission son caractère ultra-secret. Vous avez le droit de sélectionner n'importe quelle arme à tout moment en utilisant simplement le menu d'armement, mais vous allez malgré tout avoir besoin de munitions pour qu'elles fonctionnent !!

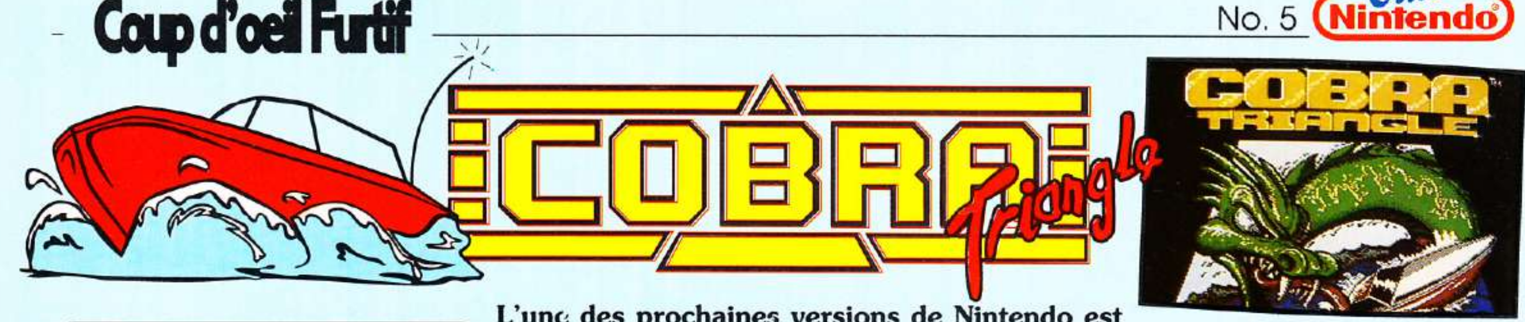


Les Objets



La récupération et l'utilisation d'objets est essentielle dans 'Metal Gear'. Au départ, vous ne disposez que de l'émetteur-récepteur, qui vous permet de communiquer avec votre base et, au fur et à mesure que vous progressez dans le jeu, vous allez découvrir une armure, un masque à gaz, huit cartes d'accès différentes, des antidotes, des rations de survie, des lunettes de protection et tout un tas d'autres objets. Vous pouvez les récupérer et les utiliser simplement en les sélectionnant sur l'écran de menu.





L'une des prochaines versions de Nintendo est 'Cobra Triangle', auquel nous nous sommes interessés de près au cours de ces dernières semaines. Le principe consiste à utiliser votre vedette rapide pour franchir un certain nombre de niveaux, chacun d'eux exploitant un thème différent. En fonçant sur chaque niveau, vous avez la possibilité de ramasser des cosses et de les utiliser pour obtenir des armes supplémentaires.

Le départ est donné

La première mission consiste à gagner une course. Celle-ci déborde de tournants en tous sens, et le chemin que vous choisissez détermine l'ordre selon lequel se déroulent les évènements. Comme certains de vos concurrents sont prêts à tout pour gagner, vous pouvez utiliser contre eux votre arme de bord pour les éliminer. Vous pouvez également gagner des armes supplémentaires comme les missiles à tête chercheuse et le tir rapide.

La grandeur de **'Cobra Triangle'** réside dans la variété de ses niveaux. Vous devez disputer des courses, tirer sur des cibles, venir au secours de personnes en train de se noyer, faire sauter des mines, combattre des monstres sous-marins géants, sauter par-dessus des chutes d'eau, et bien d'autres aventures palpitantes. Même lorsque le "thème" vous semble se répéter, vous découvrez des monstres et des parcours complètement nouveaux avec de nouveaux obstacles à franchir.



'Cobra Triangle 'est l'équivalent de 'R.C. Pro-Am' sur l'eau, mais en plus passionnant encore en raison du grand nombre d'épreuves différentes qu'il propose. Il est tout simplement génial!







Konami est sur le point de sortir un autre jeu : Double Dribble. Il s'agit d'une simulation exacte du basketball américain. Quatre équipes différentes prennent part au jeu, chacune d'elles ayant sa propre mascotte et ses couleurs. Dans le jeu contre l'ordinateur, vous avez le choix entre trois niveaux de jeu, une coupe différente venant récompenser chaque niveau.

Pendant le match, vous pouvez faire une passe à un coéquipier, tirer au panier, faire sortir le ballon du terrain, et même commettre une faute personnelle sur l'adversaire. Le moment le plus spectaculaire du jeu, c'est bien quand le joueur smashe dans le panier. Cela paraît tout simplement INCROYABLE !!!







Les fanatiques du ZAPPER gun seront ravis d'apprendre l'existence d'un nouveau jeu light gun qui doit sortir prochaînement. To The Earth est un peu différent des autres jeux : il vous fait endosser la responsabilité d'un vaisseau pour une mission spatiale, et vous devez le diriger en évoluant au milieu d'autres vaisseaux spatiaux et astéroïdes.

LIGHT GUN SERIES

L'arme entre en action lorsque les ennemis commencent à montrer quelque hostilité à votre égard. Pour résumer la situation, soit vous tirez soit on vous tire dessus ! L'action gagne peu à peu en intensité et prend de la vitesse, et vous allez devoir faire preuve d'une grande rapidité avec le Zapper pour pouvoir survivre et raconter votre aventure à vos petits-enfants.




NES
Le Most
Pour Vous
Nintendo
ENTERTAINMENT
SYSTEM™
TOP GUN
GAME OF / GIOCO DI SUPER MARIO BROS.
RoboWarrior
Castlevania
SUPER MARIO BROS. 2
Ghosts 'N Goblins
Xevious
IKARI WARRIORS
THE GOONIES II
WIZARDS & WARRIORS
The Legend of ZELDA
REMOTE CONTROLLER
Acclaim
NES Advantage